

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN MEDIA REALISTIK DI KELAS II
SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh
ROMIDA
NIM F34211373**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGUNAKAN MEDIA REALISTIK DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Romida, Sri Utami, M. Nasrun
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email : romidapgsd2014@gmail.com

Abstrak : Penelitian tentang peningkatan aktivitas pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. Masalah umum dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media realistik dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penggunaan media realistik dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan metode deskriptif. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian yang diperoleh adalah kemampuan guru merancang pembelajaran pada siklus I dengan rata-ratanya 3 dan siklus II rata-ratanya 3,26. Hasil penelitian yang diperoleh kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I dengan rata-ratanya 3,07 dan siklus II rata-ratanya 3,55. Terdapat peningkatan aktivitas fisik yaitu pada siklus I rata-ratanya 72,71 meningkat menjadi 90,90 pada siklus II. Terdapat peningkatan aktivitas mental yaitu pada siklus I rata-ratanya 63,6 meningkat menjadi 81,81 pada siklus II. Terdapat peningkatan aktivitas emosional peserta didik yaitu pada siklus I rata-ratanya 78,78 meningkat menjadi 90,90 pada siklus II. Dengan menggunakan media realistik ternyata dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak.

Kata kunci : Aktivitas belajar, media realistik, pembelajaran matematika

Abstract : Research about learning activity mathematics using realistic media in class two Elementary School nine Pontianak district Anjongan. A common problem in this study is "What is the use of realistic media can enhance the activity of learning mathematics. This study aimed to describe the use of realistic media in improving the mathematics learning activity. The method used is descriptive method. This research was conducted two cycles. The result obtained the teachers planning of the learning in the first cycles with the average 3, and second cycles the average 3,26. The results obtained the teachers capability to apply the learning process in first cycles with the average 3,07 and second cycles the average 3,55. There is an increase in physical activity that is in the first cycles average 72,71 increased to 90,90 in second cycle. There is an increase in mental activity that is in the first cycle average 63,6 increased to 81,81 in second cycle. There is an increased emosional activity learners are 78,78 in the first cycle, increase to 90,90 in second cycle. By using realistic media was found to increase the activity of learners in the learning of mathematics in two grade Elemetary School nine Pontianak district Anjongan.

Keyword : learning activities, realistic media, mathematic learning

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang perlu mendapatkan perhatian serius dalam pembelajarannya. Karena telah terbentuk opini dikalangan peserta didik bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, sehingga mereka takut akan mata pelajaran matematika, dimana pada akhirnya berdampak pada nilai akhir peserta didik tersebut.

Untuk mewujudkan hal itu, peran guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika sudah barang tentu menjadi sesuatu yang sangat penting. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memilih, menguasai dan menerapkan berbagai pendekatan, strategi serta metode dan tehnik-tehniknya sebagai penentu keberhasilan peserta didik dalam menguasai mata pelajaran matematika harus terus ditingkatkan. Hal ini perlu ditingkatkan, karena guru sering dihadapkan pada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar sehingga mereka dikatakan gagal dalam belajar dengan indikator hasil belajarnya rendah.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 60 berdasarkan standar kompetensi maupun kompetensi dasar sebagaimana diharapkan, maka penerapan pendekatan, strategi, media maupun metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan.

Dari pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung, terdapat kesenjangan yang signifikan antara harapan dan kenyataan, dimana semua berharap nilai matematika yang maksimal namun yang pada kenyataan nilai matematika masih rendah, nilai rata-rata peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas 2 yang berjumlah 11 peserta didik masih di bawah standar kriteria ketuntasan minimal sebesar 60 yang artinya bahwa masih ada peserta didik tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran matematika. hal itu disebabkan mata pelajaran matematika kurang mendapat perhatian karena banyaknya hafalan dan materi yang disampaikan. Untuk itu setiap guru harus melakukan inovasi dan mengubah pola pikir agar pelajaran matematika ini dapat memberikan bekal hidup kepada peserta didik untuk hidup lebih baik dimasyarakat.

Kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan media secara optimal tidak hanya berakibat pada aktivitas peserta didik dalam belajar, tetapi juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Aktivitas setiap peserta didik akan membuat seluruh potensi peserta didik berkembang secara optimal. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan masih kurangnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran disebabkan oleh berbagai hal diantaranya kurangnya keinginan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran disebabkan kurangnya inovasi dari guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Oleh karena itu penggunaan media realistik dalam proses pembelajaran dirasakan sangat penting untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan menciptakan suasana yang gembira dan menyenangkan bagi peserta didik, karena media realistik dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik dalam beraktivitas. Baik itu aktivitas fisik, mental, dan emosional.

Masalah dalam penelitian ini adalah (1). Bagaimanakah perencanaan pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak?. (2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar

Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak? (3) Bagaimanakah peningkatan aktivitas fisik pada pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak? (4) Bagaimanakah peningkatan aktivitas mental pada pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak? (5) Bagaimanakah peningkatan aktivitas emosional pada pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak?

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1). Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. (2). Untuk mendeskripsikan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. (3). Untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan aktivitas fisik pada pembelajaran Matematika menggunakan media realistik pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. (4). Untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan aktivitas mental pada pembelajaran Matematika menggunakan media realistik pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. (5). Untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan aktivitas emosional pada pembelajaran Matematika menggunakan media realistik pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak

Menurut Poerwadarminta (2003:23) aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Sedangkan menurut Tannenbaum dalam Asra, dkk (2008:55) menyatakan aktivitas merupakan suatu tingkat yang menggambarkan sejauh mana peran anggota dalam melibatkan diri pada kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:23) Aktivitas adalah melakukan sesuatu kegiatan tertentu secara aktif.

Menurut Oemar Hamalik (2010:28), belajar adalah “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Aktivitas belajar menurut Oemar Hamalik (2010:23), merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar”. Aktivitas yang dimaksud penekanannya pada peserta didik, sebab dengan adanya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2006: 416) menyatakan “Matematika merupakan pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan ilmu teknologi modern mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia”.

Manfaat belajar matematika pada dasarnya dapat dilihat dari tujuan umum dari pengajaran matematika itu sendiri. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan Matematika SD (BSNP, 2006: 417) secara tegas disebutkan bahwa tujuan pengajaran matematika adalah sebagai berikut (a) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. (b). Menumbuhkan kemampuan peserta didik yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika. (c). Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). (d). Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2006: 417) mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD meliputi sebagai berikut: (a). Bilangan. (b). Geometri dan pengukuran, (c). Pengolahan data. Menurut Udin S. Winataputra (2008: 5.3) menyatakan bahwa, “Media adalah wahana dari pesan atau informasi yang diberikan oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (peserta didik)”. Media adalah salah satu peralatan untuk menunjang atau pembelajaran yang dirancang agar pembelajaran Matematika lebih tepat dan dapat dilaksanakan secara optimal, sehingga tercipta suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sedangkan realistik artinya nyata, realitas dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini terfokus pada peserta didik sebagai pembelajar aktif dan memberikan rentang yang luas tentang peluang-peluang belajar bagi mereka yang menggunakan kemampuan-kemampuan akademik mereka untuk memecahkan masalah-masalah kehidupan nyata yang kompleks. Matematika pada dasarnya adalah aktivitas yang tidak pernah lepas dari kehidupan sehari-hari, namun demikian diperlukan sesuatu agar terjadi pemikiran-pemikiran yang mengarah pada pembelajaran matematika. merupakan aktivitas manusia dan harus dikaitkan dengan realitas, peserta didik tidak dapat dipandang sebagai penerima pasif matematika yang sudah jadi, tetapi harus diarahkan pada penggunaan berbagai situasi dan kesempatan yang memungkinkan peserta didik menemukan kembali matematika berdasarkan usaha mereka sendiri.

Dalam pendekatan PMR (Pembelajaran Matematika Realistik), pembelajaran matematika lebih memusatkan kegiatan belajar pada peserta didik dan lingkungan serta bahan ajar yang disusun sedemikian sehingga peserta didik lebih aktif mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuan yang akan diperolehnya. Melalui PMR yang pengajarannya berangkat dari persoalan dalam dunia nyata, diharapkan pelajaran tersebut menjadi bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian mereka termotivasi untuk terlibat dalam pelajaran. Untuk mendukung proses pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik diperlukan suatu pengembangan materi pelajaran matematika yang difokuskan kepada aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual) dan disesuaikan dengan tingkat kognitif peserta didik, serta penggunaan metode evaluasi yang terintegrasi pada proses pembelajaran

Beberapa pendekatan matematika realistik menurut Suryanto dalam Nyimas Aisyah,dkk (2008:77) adalah sebagai berikut: (a). Masalah kontekstual yang realistik digunakan untuk memperkenalkan ide dan konsep matematika kepada peserta didik. (b). Peserta didik menemukan kembali ide, konsep, prinsip, atau model matematika melalui pemecahan masalah kontekstual yang realistik

dengan bantuan guru atau temannya. (c). Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan penyelesaian terhadap masalah yang mereka temukan (yang biasanya ada berbeda, baik cara menemukannya maupun hasilnya). (d). Peserta didik merefleksik (memikirkan kembali) apa yang telah dikerjakan dan apa yang telah dihasilkan; baik hasil kerja sendiri maupun hasil kerja diskusi. (e). Peserta didik dibantu untuk mengaitkan beberapa isi pelajaran matematika yang memang ada hubungannya. (f). Peserta didik diajak mengembangkan, memperluas, atau meningkatkan hasil-hasil dari pekerjaannya agar menemukan konsep atau prinsip matematika yang lebih rumit. (g). Matematika dianggap sebagai kegiatan bukan sebagai produk jadi atau hasil yang siap pakai. Mempelajari matematika sebagai kegiatan paling cocok dilakukan melalui *learning by doing* (belajar dengan mengerjakan).

Beberapa keuntungan atau kelebihan dalam menggunakan mediarealistik,(dalam<http://sujinalarifin.wordpress.com/2009/06/09/pendekatan-pendidikan-matematika-realistik-indonesia-pmri/>) antara lain: (a). Melalui penyajian yang kontekstual, pemahaman konsep peserta didik meningkat dan bermakna, mendorong peserta didik melek matematika, dan memahami keterkaitan matematika dengan dunia sekitarnya. (b). peserta didik terlibat langsung dalam proses *doing math* sehingga mereka tidak takut belajar matematika. (c). peserta didik dapat memanfaatkan pengetahuan dan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari dan mempelajari bidang studi lainnya. (d). memberi peluang pengembangan potensi dan kemampuan berfikir alternatif (e). kesempatan cara penyelesaian yang berbeda. (f). melalui matematisasi vertikal, peserta didik dapat mengikuti perkembangan matematika sebagai suatu disiplin.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media realistik dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif sebab penelitian ini terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya

Menurut Hadari Nawawi (2005:63) Metode Deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga masyarakat dan lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya”.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif yaitu peneliti bekerjasama dengan orang lain yang disebut teman sejawat. Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian kualitatif. Sugiyono (2007:9) menyatakan bahwa penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi tapi pada makna. Makna yang dimaksud disini adalah data sebenarnya yang ditemukan dalam proses penelitian

Subjek penelitian ini adalah peneliti dan peserta didik kelas II SDN 9 Anjongan kabupaten Pontianak. Tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 11 peserta didik terdiri dari peserta didik laki-laki 4 orang dan peserta didik perempuan 7 orang. Penelitian tindakan kelas dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpul data yang dapat digunakan dalam kegiatan penelitian menurut Hadari Nawawi (2005:94-95), antara lain 1. Teknik observasi langsung. 2. Teknik observasi tidak langsung 3. Teknik komunikasi langsung 4. Teknik komunikasi tidak langsung 5. Teknik pengukuran. Teknik studi dokumentasi. Dalam penelitian ini teknik pengumpul data yang digunakan adalah teknik observasi langsung.

Berdasarkan teknik pengumpul data, maka alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar observasi. Lembar observasi dalam penelitian ini meliputi lembar observasi mengenai aktivitas peserta didik dan lembar observasi bagi guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakuakn berdasarkan dari permasalahan-permasalahan yang ada dikelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. Permasalahan umumnya adalah belum meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika yang disebabkan kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti di kelas tempat peneliti mengajar dan menerapkan pembelajaran menggunakan media realistik. Penelitian ini dilakuakn sebanyak 2 siklus.

Perencanaan pembelajaran siklus I terdiri dari: (1). Menganalisis kurikulum agar mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam pembelajaran. selanjutnya serta memperoleh kesepakatan bersama tentang langkah-langkah tindakan dan pelaksanaan penelitian. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Kompetensi Dasar yang dipilih oleh guru adalah Membandingkan bilangan dari satuan, puluhan dan ratusan. (2). Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi indikator kinerja hasil pembelajaran dan lembar evaluasi.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari rabu 5 Febuari 2014 di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. Sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu peneliti menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh kolaborator yaitu; kolaborator mengamati seluruh kegiatan pembelajaran dan memberi tanda cek list pada lembar observasi yang diberikan. (1). Hasil pengamatan mengenai kemampuan guru merencanakan pembelajaran menggunakan media realistik pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak pada siklus I memiliki rata-rata 3. (2). Hasil pengamatan mengenai kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media realistik pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak dengan rata-ratanya 3,07. (3). Hasil observasi

belajar aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran matematika menggunakan media realistik pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak pada siklus I diperoleh bahwa rata-rata persentase aktivitas fisik peserta didik adalah 60, aktivitas mental peserta didik adalah 63,64, aktifitas emosional peserta didik adalah 78,78.

Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus I. dari data yang diperoleh selama observasi siklus I dan pada saat aktivitas pembelajaran matematika menggunakan media realistik pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan KAbupaten Pontianak diadakan kesepakatan antara peneliti dan observer untuk menilai kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I. adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran siklus I antara lain. (1). Kelebihan siklus I terdiri dari (a). terjadi peningkatan dari perencanaan pembelajaran. (b). guru menguasai materi pembelajaran dengan media realistik. (c). peserta didik merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media realistik (2). Kekurangan siklus I terdiri dari (a). Anak masih kurang terbiasa bekerja kelompok dengan diberikan lembar kerja kelompok, tanpa bimbingan langsung tahap pertahap oleh guru (b). Peserta didik kurang berani mengajukan pertanyaan mengenai masalah yang mereka hadapi (c). Guru kurang melakukan bimbingan kepada peserta didik, hanya terfokus pada mengawasi dan melakukan penilaian proses

Kekurangan yang muncul pada siklus I akan dijadikan referensi untuk dilaksanakan pada siklus II, sehingga diharapkan kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II.

Perencanaan pembelajaran pada siklus II terdiri dari (1). Menganalisis kurikulum agar mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam pembelajaran. selanjutnya serta memperoleh kesepakatan bersama tentang langkah-langkah tindakan dan pelaksanaan penelitian. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Kompetensi Dasar yang dipilih oleh guru adalah Membandingkan bilangan dari satuan, puluhan dan ratusan. (2). Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi indikator kinerja hasil pembelajaran dan lembar evaluasi.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini dilaksanakan pada hari selasa 11 febuari 2014 pada pelaksanaan siklus 2 ini selain mengacu pada kelemahan dan kekurangan pada siklus 1 juga mulai diarahkan pada menjalin keakrapan dan kerjasama pada setiap anggota kelompok dalam melaksanakan langkah-langkah kerja kelompok

Hasil pengamatan mengenai kemampuan guru merencanakan pembelajaran menggunakan media realistik pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak pada siklus II memiliki rata-rata 3,266. (2). Hasil pengamatan mengenai kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media realistik pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak dengan rata-ratanya 3,55. (3). Hasil observasi belajar aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran matematika menggunakan media realistik pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak pada siklus II diperoleh bahwa

rata-rata persentase aktivitas fisik peserta didik adalah 93,94, aktivitas mental peserta didik adalah 81,81, aktifitas emosional peserta didik adalah 90,90.

Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus II. Adapun kelebihan dan kekurangan pada siklus II antara lain: kelebihan siklus terdiri dari (1). Terjadi peningkatan antara siklus I ke siklus II dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media realistik. (b). guru mampu menguasai pengelolaan kelas dengan baik, (c). pada siklus ini hampir semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran (d). guru mampu menerapkan media realistik dengan baik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Kekurangan dari siklus II adalah setelah melakukan tindakan peningkatan perencanaan, pelaksanaan, dan aktivitas belajar peserta didik masih ada salah satu peserta didik yang kurang aktif .

Pembahasan

Dalam perencanaan ini diperoleh rekapitulasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran matematika menggunakan media realistik pada siklus I memiliki rata-rata 3 dan mengalami pada siklus II rata-ratanya 3,266. Sedangkan pada setiap siklusnya ada peningkatan dari beberapa aspek kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran matematika menggunakan media realistik yaitu sebagai berikut: (1). Perumusan tujuan pembelajaran pada siklus I sebesar 3 meningkat menjadi 3,33 pada siklus II. Dan (2). Pemilihan sumber belajar pada siklus I sebesar 3 meningkat menjadi 4 pada siklus II. (3). Sedangkan pada aspek pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, scenario kegiatan pembelajaran dan penilaian hasil belajar tidak mengalami peningkatan.

Rekapitulasi kemampuan guru melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media realistik pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. Pada siklus I memiliki rata-ratanya 3,07 dan mengalami pada siklus II rata-ratanya 3,55. Sedangkan pada setiap siklusnya ada peningkatan dari beberapa aspek kemampuan guru melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media realistik yaitu sebagai berikut: (1). Pra pembelajaran pada siklus I sebesar 2,5 meningkat menjadi 3 pada siklus II. (2). Kegiatan inti pembelajaran pada siklus I sebesar 3,15 meningkat sebesar 3,66 pada siklus II. (3). Kegiatan penutup pada siklus I sebesar 2,66 meningkat pada siklus II sebesar 3,66. Sedangkan pada aspek membuka pelajaran tidak mengalami peningkatan karena hasil pada siklus I dan II sudah maksimal.

Dari siklus I dan Siklus II diperoleh rekapitulasi observasi aktivitas belajar peserta didik menggunakan media realistik pada pembelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak terdapat peningkatan aktivitas fisik yaitu pada siklus I rata-ratanya 72,71 meningkat menjadi 90,90 pada siklus II. Terdapat peningkatan aktivitas mental yaitu pada siklus I rata-ratanya 63,6 meningkat menjadi 81,81 pada siklus II. Terdapat peningkatan aktivitas emosional peserta didik yaitu pada siklus I rata-ratanya 78,78 meningkat menjadi 90,90 pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian meningkatkan aktivitas pembelajaran Matematika menggunakan media realistik di Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. (1). Perencanaan pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 3 dikategorikan cukup dan siklus II 3,26 dikategorikan baik terjadi peningkatan sebesar 0,26. (2). Pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media realistik di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak terjadi peningkatan pada pada siklus I sebesar 3,07 dan pada siklus II sebesar 3,55 dikategorikan baik terjadi peningkatan sebesar 0,48. (3). Penggunaan media realistik mampu meningkatkan aktivitas fisik peserta didik pada pembelajaran matematika kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. Rata-rata peningkatan aktivitas fisik pada siklus I sebesar 72,71 dan pada siklus II sebesar 90,90 terjadi peningkatan sebesar 18,19%. (4). Penggunaan media realistik mampu meningkatkan aktivitas mental peserta didik pada pembelajaran matematika kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. Rata-rata peningkatan aktivitas mental pada siklus I sebesar 63,6 dan pada siklus II sebesar 81,81 terjadi Peningkatan aktivitas mental antara siklus I ke siklus II sebesar 18,21%. (5). Penggunaan media realistik mampu meningkatkan aktivitas emosional peserta didik pada pembelajaran matematika kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 9 Anjongan Kabupaten Pontianak. Rata-rata peningkatan aktivitas emosional pada siklus I sebesar 78,78 dan pada siklus II sebesar 90,90 terjadi peningkatan aktivitas emosional antara siklus I ke siklus II sebesar 12,12%

Saran

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan dari penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1). Penggunaan media realistik merupakan salah satu media pembelajaran alternatif. pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Untuk keberhasilan dari metode ini, perlu didukung oleh pandangan, kesanggupan, dan kesediaan guru untuk melaksanakan perubahan dalam pola suatu pembelajaran. (2). Dukungan kepala sekolah merupakan faktor yang terkait langsung dengan pelaksanaan tindakan kelas. Tugasnya sebagai pemimpin yang mengembangkan dan mengevaluasi kemampuan guru dalam pembelajaran lebih lanjut akan menentukan pula kelangsungan daya inovatif guru terutama dalam menggunakan metode pengajaran dan daya guna bagi peningkatan proses hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Asra, dkk, (2008), *Metode Pembelajaran* seri Pembelajaran Efektif, Bandung; CV Wacana Prima

BSNP (2006), *Model KTSP dan Model Silabus Mata pelajaran SD/MI*, Jakarta;BP Cipta Jaya

Hadari Nawawi (2005) *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Pers

[Http://Sujinalarifin.wordpress.com/2009/06/09/Pendekatan-Pendidikan-matematika-realistik-indonesia-pmri/](http://Sujinalarifin.wordpress.com/2009/06/09/Pendekatan-Pendidikan-matematika-realistik-indonesia-pmri/)

Nyimas Aisyah, (2008) *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: depdikbud

Oemar Hamalik.(2010), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara

Poerwadarminta W.J.S, (2003), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka

Tim Bahasa Pustaka Agung Harapan, (2003), *Kamus Bahasa Indonesia*, Surabaya, CV. Pustaka Agung Harapan

Udin S. Winataputra, (2008), *Teori Belajar minat dan Pembelajaran*, Jakarta Universitas Terbuka